TORMENTA
RPG
ゴブリンスレイヤー
GOBLIN SLAYER!
He does not let anyone roll the dice.
Lucas Kyyo

Gustavo Brauner

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Rogerio Saladino

Guilherme Dei Svaldi

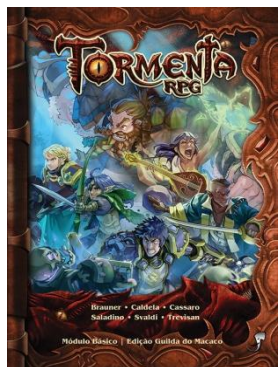
J. M. Trevisan

Sumário

Lucas Kyyo

Oi gente,Eu me chamo lucas e já sou mestre de RpG a uns 4 anos apenas de sistemas originais meus e de meus amigos que viam criando para nos divertirmos em mesa.Mesmo assim procurei expandir minhas idéias e pesquisar mais sobre os RpGs e seus sistemas patenteados de qualidade para evoluir mais cada vez a nossa jornada,de um tempo pra ca conheci D&D e Tormenta foram os que mais me chamaram atenção,e queria mutio não conhecer seus universos únicos mais também criar algo sobre eles,assim como muitos criam suas campanhas e Homebrews,eu pela primeira vez tomei coragem depois de muita..mais muita..muita...muita pesquisa.Eu decidi criar meu primeiro projeto usando o tormenta,criando uma classe baseada no mangá do autor Kumo Kagyu que está fazendo um tremendo sucesso.. conhecido como **Goblin Slayer.**

A idéia do Goblin Slayer surgiu quando eu estava lendo um mangá e acabei percebendo que todo aquele tema High-Fantasy (Alta Fantasia) se passava em um mundo completamente feito para RpG,mesmos com os clichês de objetivos e batalhas não importava o numero das diversas classes e tendências de heróis da guilda existiam a idéia do protagonista ser o único de uma classe especializada em apenas exterminar um tipo de monstro me fez pensar que em meus 4 anos de mestre quando pesquisei durante mais de 14 sistemas e campanhas diferentes,nunca vi uma classe como a daquele mangá.Então fui mais a fundo e peguei todas as informações possíveis e me dediquei a fazer uma classe para o sistema Tormenta.
Espero que todos entendam o conceito destes guerreiro caçador de Goblins,apesar da Idéia parecer estranha,confusa ou até ruim,espero que podem usá-la em suas campanha e se divertirem muito com ela em suas jornadas.
(A classe em si foi criada com poucas informações deixada no anime,porém seus conceitos e regras são do universo e do jogo **Tormenta RpG**)

Para usar este artigo você deve estar familiarizado com as regras de Tormenta RPG (Editora Jambô)

Goblin Slayer

Porque eu sou Goblin Slayer....Eles não deixam rolar os dados....

Apesar de ser um aventureiro de categoria prata, a escolha de equipamento de Goblin Slayer reflete pobremente a imagem geral de seu posto. Ele é frequentemente visto equipado com uma armadura de couro sujo com uma cota de malha por baixo, emparelhado com seu capacete de aparência barata que envolve sua cabeça inteiramente em metal protetor. No entanto, devido ao excelente olfato que os goblins possuem, o Goblin Slayer tem o hábito de negligenciar a limpeza de sua armadura, já que o equipamento limpo farejaria metal, imediatamente alertando os goblins.

Como tal, a aparência aparentemente fraca de Goblin Slayer é muitas vezes ridicularizada e ridicularizada pela maioria dos que não conseguem ver a praticidade e a funcionalidade efetiva por trás dela. Além disso, a aparência suja combinada com seu equipamento de baixo grau, em mais de uma ocasião, fez com que as pessoas o confundissem com um Undead.

O Goblin Slayer geralmente carrega uma espada barata e descartável de um comprimento estranho pendurada no quadril esquerdo em uma bainha improvisada, permitindo que el

e coloque espadas de qualquer forma que ele consiga salvar. Afixado ao seu braço esquerdo está um pequeno escudo redondo, seu aro bem mantido para ser usado como uma arma.

Contraditoriamente às apostas e rumores da maioria dos aventureiros, a aparência de Goblin Slayer sob seu capacete é notada como sendo surpreendentemente bonita e digna, embora um pouco pálida, com cabelos loiros ou castanhos.

Aventuras: Goblin Slayer é estóico na maior parte, calmo na maioria das circunstâncias e simplesmente incapaz de se dedicar a qualquer coisa fora dos preparativos para lidar com Goblins.Ele não tem a capacidade de entender certas normas sociais e não percebe as afeições daqueles que o rodeiam.Apesar disso, ele mostra que se preocupa mais em manter os outros seguros do que matar goblins, priorizando a segurança de seus companheiros e civis sobre sua obsessão por matar goblins.

Seu desejo de matar Goblins vem de dois lugares: impedir que o que acontecesse com um aldeia,acontecesse a outros e se vingar eliminando todos os membros de sua raça. Para este fim, ele tem uma devoção uníssono que o levou a ser rigoroso em caçá-los, não deixando nada ao acaso, e ele empurra aqueles sob sua tutela a serem tão preparados para evitar o sofrimento por causa de um erro. Ele não hesitará em se colocar contra as probabilidades que garantirão sua morte, mais do que disposto a enfrentar uma Horda Goblin de pelo menos 100 em um esforço para matar o máximo que puder antes de matá-lo.

Goblin Slayer também parece interessado em aprender novas idéias de pessoas de todas as esferas da vida. Ele está sempre procurando novos conhecimentos para absorver, principalmente para encontrar maneiras mais eficientes de rastrear, aprisionar e matar goblins.

Em Arton pelo fato da maioria dos goblins seguirem líderes da Aliança Negra e serem devotos ao Deus Maligno Ragnar,isso já e o suficiente para alguém aderir essa classe e por esses pequenos ladinos verdes na linha.

Classes: Assim um pouco parecido com a classe **Armadilheiro**,visto no Manual das classe de prestígio. Goblin Slayer foi treinado como um **Lutador** e **Ranger**. Seu estilo de combate depende mais do pragmatismo, como montar armadilhas, usar uma arma contra seu usuário e aproveitar qualquer vantagem que possa vir.

Raças: como os anões não reduzem o deslocamento quando usam armaduras eles tendem a se familiarizar mais rapidamente com as exigências da classe. Minotauros também são bons mestres defensores por serem mais fortes e resistentes.Apenas a raça **Goblin** e **Lefou** que não podem utilizar essa classe.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre defensor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Usar Escudos,Especialização em Combate,Diligente,Faz-Tudo.
Tendência: Leal Caótico
Bônus Base de Ataque: +5

Goblin Slayer

Nível	BBA	Habilidades de classe
1	**+1**	Combate Treinado,criar ArDL
2	**+2**	Mestre Swordman,+1 Bônus
3	**+2**	Mestre Maskman,+1 Bônus
4	**+4**	Mestre Strategist,+1 Bônus
5	**+5**	Conhecimento dos Duendes
6	**+5**	Condicionamento Físico
7	**+8**	Força,Velocidade
8	**+8**	Sentidos,+1 Fortificar
9	**+9**	Resistência,+1 Fortificar
10	**+10**	+5 Fortificar,+3 Bônus BBA

Características de Classe

Pontos de vida: o mestre defensor recebe 6 (+ modificador de constituição) Pontos de Vida por nível.

Habilidades de Classe

Combatente Treinado: O Assassino Goblin é relativamente habilidoso na maioria das armas que ele consegue colocar em suas mãos, usando-as com eficiência suficiente para matar duendes. (Concede ao Goblin Slayer experiência e perícia em armas como espadas-curtas,arcos compostos e lanças)

Mestre Swordsman: Goblin Slayer é extremamente habilidoso no manejo de armas brancas de espadas curtas, adagas e facas. Com sua espada curta, ele pode matar vários goblins de uma só vez com destreza magistral.(Isso concede a Goblin Slayer poder atacar 2 vezes no mesmo turno contra goblins)

Mestre Marksman:O Goblin Slayer é um arqueiro incrivelmente proficiente; ele pode derrubar duendes a longas distâncias. Com um dardo lançado, ele poderia fatalmente ferir um xamã goblin com pouco esforço.(Concede ao Goblins Slayer poder lançar duas flechas e um bônus +2 na soma do Dano.)

Master Strategist: O Goblin Slayer é um excelente estrategista, especializado em emboscada e guerrilha. Ele poderia criar planos extraordinários para capturar um grande número de goblins, eliminando-os com eficiência(Esta perícia permite desabilitar, reativar ou sabotar (mas não consertar) dispositivos mecânicos diversos, como fechaduras, armadilhas,Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Conhecimento dos Duendes:O Assassino dos Duendes dedicou-se a todos os assuntos relacionados aos goblins, variando de seus hábitos a suas mentalidades. Isso faz dele o principal especialista das fronteiras quando se trata de lidar com goblins, um especialista sem igual em assuntos relacionados a eles, procurado por Elfos Arqueiros e Espadachins.(Isso concede ao Goblins Slayer +5 bônus CA quando batalha conta um Goblin.)

Condicionamento Físico:O Assassino Goblin treinou rigorosamente seu corpo até a perfeição máxima, concedendo-lhe habilidades físicas de primeira qualidade. (Isso o concede +3 de CA e BBA a cada 3 níveis a partir do 2° Nível.)

Força: Goblin Slayer tem um nível extremamente alto de força física. Ele poderia dominar até mesmo grandes duendes e usar armas sem corte, como porretes e machado de pedra, com força significativa para abater goblins em um único golpe.(A partir do 6°Nível o Goblin Slayer tem redução de dano de -5 a cada dano de esmagamento e cortes que for infringido nele.)

Velocidade: Ele poderia derrubar vários goblins de uma só vez com velocidade e reflexos superiores. reagir rápido o suficiente para se defender contra ataques inesperados.(A partir do 6°Nível o Goblin Slayer pode efetuar 2 ataques em seu turno quando batalhar contra goblins.)

Resistência: Ele também possui uma quantidade incrível de resistência e tolerância à dor, capaz de lutar depois de ter quebrado vários ossos.(A partir do 7°Nível,o Goblin Slayer tem -8 em danos como cortes,e resistência a envenenamentos leves.)

Sentidos: Goblin Slayer é extremamente alerta em seu redor, tendo treinado extensivamente para utilizar todos os seus sentidos, incluindo visão e audição. Ele poderia até detectar um duende escondido na escuridão total.(Ignora camuflagem exceto camuflagem total,conseguem rastrear um goblin com o faro e audição até 9m de distância.

Criar Armadilhas: Você pode inventar e construir uma armadilha cujo efeito seja igual à uma magia arcana de até 3° nível, a sua escolha (por exemplo, uma mina terrestre explosiva como uma bola de fogo). Isso exige um dia de trabalho, um teste de Ofício (armadilhas) contra CD 20 + o nível da magia e o gasto de 100 PO x o nível da magia. A armadilha ocupa uma área de 3m de lado, e afeta o primeiro Goblin que entrar nessa área com o efeito da magia escolhida pelo Goblin Slayer. A dificuldade para encontrar e desarmar a armadilha é CD 20 + o nível da magia.

No 1° nível você sabe um número de efeitos igual a 1+ mod INT. A cada nível seguinte você aprende dois efeitos novos, de qualquer nível que possa usar. Apenas magias que afetam criaturas são permitidas. Note que esta não é uma habilidade mágica, apenas simula os efeitos de uma magia.(A partir do você pode criar armadilhas avançadas, que simulam magias de até 6° nível. Por fim, a partir do 9° nível você pode criar armadilhas diabólicas, que simulam magias de até 9° nível.)

Sentir Armadilhas: Você recebe +1 na CA e nos testes de Reflexos contra armadilhas. A cada dois níveis, este bônus aumenta em +1.

Ataque Furtivo:A partir do 2° nível, você causa 1d6 pontos de dano adicional quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo ou à distância a até 9m. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este dano adicional. A cada dois níveis, este dano adicional aumenta em +1d6.

Armadilha Instantânea:A partir do 2° nível, com um lampejo de genialidade, você pode criar uma armadilha com uma ação completa. Você ainda precisa fazer o teste de Ofício (armadilhas), mas não precisa gastar PO, pois usa materiais que está carregando ou que encontra nas proximidades. Entretanto, por ser feita às pressas, a armadilha dura apenas uma hora. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + modo lnt.

Armadilha Dupla:A partir do 4º nível você pode criar armadilhas que afetam sua vitima com dois efeitos diferentes simultaneamente. Use a regra de criar armadilhas, acima, mas a CD do reste de Ofício (armadilhas) é igual a 20 + o nível da magia de mais alto nível +5, e o custo é igual à soma dos custos de cada efeito. Por exemplo, para criar uma armadilha que simule uma magia de 3° nível e outra de 6° nível, a CD do teste será 31 (20 + 6 + 5) e o custo será 900 PO (3 x 100 PO + 6 x 100 PO). Se os efeitos exigirem o mesmo tipo de teste de resistência, apenas uma rolagem deve ser feira e aplicada aos dois.

Armadilha Recarregável:A partir do 8º nível, suas armadilhas se recarregam automaticamente após serem ativadas. Elas afetam todas as criaturas que entrarem na área, não apenas a primeira. Elas ainda podem ser desativas com um teste de Ladinagem.

Kit-Caça Goblins

Escudo Composto: Escudo pequeno e redondo. Fácil de transportar e sendo bem eficiente em batalhas,com durabilidade de Aço +4 Res.

Espada Curta: Espada otimizada para uso em espaços confinados. Rotineiramente quebrado.Concede um ataque rápido e eficaz até quando afeta um dano crítico contra seus inimigos.+4 Bônus Dano

Arco Médio: Arco longo padrão usado para atirar nos inimigos.e causar um dano de longe ou até de um ponto no qual pode ser surprendidos.Contra Goblins você possui um Bônus no D20 +3.

Armadura Leve: Permite movimento rápido enquanto fornece proteção mínima de ataques leves.Porém não ha nenhuma falha ou buraco na armadura para danos de perfuração,e sim apenas esmagamento.

Itens Mágicos

Pergaminhos de portais: São um tipo de pergaminho raro usado em situações desesperadas.São pergaminhos de portais,apesar de não saber muito sobre esses itens mágicos e um pouco da mecânica mais podem ser usados 1 vez como unidade para medidas extremas. Goblin Slayer apenas pode carrega 3 em seu bolso,eles são ligados a outros lugares no qual podem ser usados par a atacar ou defender de algum inimigo.Os pergaminhos podem ser usado para fugas de algum lugar instantaneamente ou usado como arma,como no mangá:Um pergaminho ligado ao fundo do mar assim que usado ele acaba lançando um forte jato cortando tudo exceto materiais fortes a sua frente.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner

Homebrew:Lucas Kyyo

Obrigado Andarilhos!!